

WPROWADZENIE. DLACZEGO WARTO BADAĆ KULTURĘ MASOWĄ I JAKI TO MA ZWIĄZEK Z TEORIĄ HISTORII?

Wiktor WERNER

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Kultura masowa jest zjawiskiem względnie młodym, powstała bowiem pod koniec XIX wieku w postaci czasopism i broszurowych książeczek drukowanych dla masowego odbiorcy, który potrafił czytać, lecz nie miał „wytrobionego” gustu literackiego. Nie była kultura masowa prostą kontynuacją kultury ludowej, w której wytwórczość miała charakter nieprofesjonalny, lecz stanowiła odrębne zjawisko. Jej „produkty” – sensacyjne, kryminalne, przygodowo-historyczne bądź fantastyczne opowiadania i publikowane w odcinkach powieści – były wytwarzane na dużą skalę przez zawodowych literatów wyspecjalizowanych w twórczości, która podobała się czytelnikom, nie wymagając od nich ani wykształcenia, ani uprzedniej erudycji. Już w początkach historii kultury masowej (co dla XIX wieku oznaczało masową literaturę) okazało się, że nie musi ona mieć wulgarnego charakteru, że możliwa jest twórczość, która – choć przyjmowana przez masy – może również satysfakcjonować elity. Jako przykład mogą służyć nazwiska dwóch pisarzy, którzy wyspecjalizowali się w twórczości masowej: Henryk Sienkiewicz i Jules Verne. Pierwszy publikował powieści w odcinkach – charakterystyczne dziewiętnastowieczne medium kultury masowej – drugi napisał ponad pięćdziesiąt powieści ogłoszonych drukiem przez jednego z pierwszych wydawców wyspecjalizowanych w wielonakładowych tanich seriach wydawniczych Pierre’a-Jules’a Hetzla.

Na początku XX wieku kultura masowa zyskuje kolejne potężne media: kino i radio, których cechą charakterystyczną jest oddziaływanie na cały przekrój klasowy społeczeństwa. Zmianie ulega norma cywilizacyjna, przypisująca poszczególnym warstwom społecznym charakterystyczne wytwory kulturalne (narracje, wyobrażenia ikonograficzne), które kształtują odrębne wyobrażenia o świecie, wrażliwość estetyczną, powiązania metaforyczne. Dwudziestowieczna kultura

masowa sprawiła, że ludzie niezależnie od swojego pochodzenia społecznego partycypują w zbliżonych dobrach kulturalnych, czytając te same książki, oglądając te same filmy i słuchając tej samej muzyki.

Kultura masowa stała się zatem potężnym narzędziem transmisji obrazów świata (i oczywiście związanych z nimi wartości) na całe społeczeństwa. Zagadnienie to jest widoczne chociażby w odniesieniu do wpływu twórczości Henryka Sienkiewicza na polską wyobraźnię historyczną i świadomość narodową. Nie jest to oczywiście przykład jedyny. W Stanach Zjednoczonych wojna o to, które wzorce państwa i społeczeństwa okażą się dominujące, toczyła się nie tylko przy pomocy armat i karabinów, lecz również za pośrednictwem dzieł kultury masowej. *Chata wuja Toma* – masowo kolportowana (w samym tylko roku publikacji sprzedano 300 tysięcy egzemplarzy), a także wielokrotnie ekranizowana antyniewolnicza i antykonfederacka książka – walczyła z broniącymi arystokratycznych wartości Południa *Narodzinami narodu*, jedną z pierwszych superprodukcji w historii kina.

Kultura masowa zmieniła również sytuację historiografii, oferuje bowiem niewyczerpane wręcz repozytorium potencjalnych źródeł historycznych do badań nad mentalnością i świadomością zbiorową. Jest to dość drastyczna zmiana. Wcześniej historycy nie dysponowali źródłami do badań kultury ludowej czy sposobu myślenia „zwyčajnego człowieka”, gdyż większość dorobku kulturowego, który przetrwał do momentu stania się źródłem historycznym, była tworzona przez elity i oddawała ich sposób postrzegania świata.

Z drugiej strony, od momentu pojawienia się kultury masowej historyk ma zawsze więcej źródeł, niż jest w stanie przebadać, co stwarza problem ich selekcji. Kultura masowa tworzona jest przez profesjonalistów dla (teoretycznie) wszystkich, to znaczy kryterium sukcesu jej poszczególnych wytworów jest zakres recepcji. Im większa popularność książki, filmu czy też utworu muzycznego, tym większy jego sukces. Jest to sytuacja, która z perspektywy estety wygląda fatalnie (gdyż oznacza tyranie większości w dziedzinie estetyki), lecz dla historyka jest całkiem użyteczna. Ten drugi zazwyczaj interesuje się czynnikami najsilniej kształtującymi rzeczywistość historyczną. W czasach Tukidydesa za taki czynnik uchodziła siła militarna kierowana przez jednostki, stąd utrzymujące się przez wiele stuleci zainteresowanie historyków różnorodnymi dowódcami i przywódcami.

Współcześni historycy (rozpoczynając od Michela Foucaulta), a także politolodzy zauważyli, że równie mocno, a może nawet jeszcze silniej na proces dziejowy wywiera wpływ informacja – oczywiście pod warunkiem że jest masowo dystrybuowana i masowo przyjmowana (to znaczy ma możliwość kształtowania wyobrażeń o świecie). Dlatego zainteresowanie badaczy kultury, w tym również rzeczywistości politycznej, zwraca się w stronę masowych procesów dokonujących się w przestrzeni informacyjnej.

Zainteresowanie nowymi źródłami (wytworami kultury masowej) jako tymi, które potencjalnie dają wgląd w stan nastrojów społecznych i popularnego sposobu postrzegania świata, wprowadza do warsztatu pracy historyka zagadnienie nowych metod badawczych. Historyk analizuje fenomen kultury masowej: film, książkę czy grę komputerową, nie tyle pod kątem wyjątkowej dla niego formy czy też przekazu, ile z perspektywy jego wpływu na masowe postrzeganie rzeczywistości. Taka perspektywa wymusza uwzględnienie w badaniach nie tylko samego fenomenu, lecz również jego recepcji, co z kolei jest rejestrowane przy pomocy parametrów ilościowych raczej niż jakościowych.

Kultura masowa jako dostarczycielka źródeł historycznych wymusza modyfikację zastanych przyzwyczajzeń metodycznych i perspektywy badawczej. Jest to oczywiście nie pierwsza taka sytuacja w historii historiografii, kiedy pojawienie się nowych rodzajów źródeł pociąga za sobą zmianę paradygmatów badawczych. Wprawdzie nauka ta zdążyła już przywyknąć do wykorzystywania filmów i literatury popularnej jako źródeł, lecz obecnie stoi przed wyzwaniem, jakie stawiają gry komputerowe (jako źródło historyczne), oraz przed problemem badania recepcji zjawisk kultury masowej zachodzącej w Internecie. Takie badania są dla historyka wydarzeń współczesnych konieczne, gdyż to Internet stanowi najbardziej charakterystyczną dla człowieka XXI wieku przestrzeń poszukiwań informacji o świecie, wzorców wartości oraz rozrywki.

Zbiór tekstów, który oddajemy do rąk Czytelnika, stanowi próbę zmierzenia się historyków z kwestią badania i interpretacji „klasycznego” fenomenu kultury masowej, jakim jest filmowy cykl *Gwiezdne wojny*. Filmy *Star Wars* pierwsze w historii kina były nie tylko indywidualnymi dziełami, lecz także grawitacyjnym centrum konsumpcyjnego ekosystemu: zabawek, gadżetów, produktów codziennego użytku oznaczonych logo serii. Komercyjny sukces produkcji Lucasa

otworzył zatem nową epokę w twórczości kulturalnej, w której filmy, gry i książki występują nie jako indywidualne byty, lecz jako elementy złożonej infrastruktury.

Wokół cyklu powstało całe uniwersum dopełniających filmową historię narracji: książek, komiksów, gier i produkcji telewizyjnych. Istotnym elementem uniwersum *Gwiezdných wojen* było to, że miało zarówno profesjonalny, jak i fanowski charakter i jako jedno z pierwszych rozszerzyło swoje wpływy na Internet, angażując prócz zawodowych twórców również amatorów-fascynatów, którzy pracowicie sporządzali encyklopedie internetowe, strony fanowskie, „historyczne” tabele postaci itp.

W tym sensie historia kampanii marketingowej oraz recepcji społecznej *Gwiezdných wojen* stanowi przejście od dwudziestowiecznej historii kultury masowej, opierającej się głównie na sztywnym podziale między profesjonalną produkcją a masowym, lecz biernym odbiorem, do funkcjonowania kultury masowej w charakterystycznej dla naszych czasów kulturze partycypacji, w której społeczna recepcja ma bardziej aktywny charakter oraz potencjał współtworzenia fenomenów kultury masowej.

Teksty, które czytelnik otrzymuje w tym zbiorze, dotyczą różnych aspektów powstawania i funkcjonowania tego par excellence dzieła kultury masowej, jakim są *Gwiezdne wojny*. Czytając umieszczone w zbiorze artykuły, dowiemy się, w jaki sposób filmowy cykl przetwarza wiedzę historyczną (dotyczącą antyku i średniowiecza) i włącza ją w genotyp kultury masowej. Dowiemy się również, jak skonstruowane są pamiętne motywy muzyczne cyklu i jak filmy Lucasa kształtują nasze wyobrażenie o procesach naturalnej ewolucji zachodzących „dawno temu w dalekiej galaktyce”. W zbiorze nie zabraknie wreszcie tekstu poświęconego zagadnieniu recepcji filmowej sagi w Internecie oraz kształtowaniu się społecznego uniwersum fanowskiego.